

PENGEMBANGAN MODEL KONTEKSTUAL PENDIDIKAN BOLA BASKET BERBASIS *CHARACTER BUILDING* (PEMBANGUNAN KARAKTER)

Aris Mulyono

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri
Semarang, Email: lp2m@unnes.ac.id

Abstract. *Important issues in physical education is how to include the development of good values or character well into the process of teaching physical education. Basketball sports also have a certain social character, such as the prominence of individualistic traits but in practice requires teamwork. This study is a research development (developmental research) to improve the learning process by strategizing and education model contextual teaching and learning (CTL) in basketball as a basis for the development of character, especially honesty, discipline, responsibility and cooperation within and outside the basketball court at school-age children basic education (elementary-Junior school). Method of approach used in this study is the research and development (research and development). With a sample SD Karangturi and Tri Tunggal, because elementary school has the best basketball performance event in Semarang state last 5 (five) years Based on the results of the assessment rubric completed by teacher assessment Penjasorkes obtained: (1) for the courage aspect of 100 students, which includes both categories totaled 77 students or approximately 77%, medium category were 18 students or approximately 18%, and a total lack of class 5 students or approximately 5%. (2) for the discipline aspect of 100 students, which includes both categories totaled 77 students, or about 77%, the categories are numbered 21 students, or about 21%, and less than 2 categories of students, or about 2%. (3) for the cooperative aspects of 100 students, which includes both categories are 71 students or approximately 71%, the categories are numbered 28 students, or about 28%, and category 1 students or less amounted to approximately 1%. (4) for the honesty aspect of 100 students, which includes both categories totaled 80 students, or about 80%, the categories are numbered 17 students, or about 17%, and category 3 students or less amounted to approximately 3%. (5) the responsibility for aspects of 100 students, which includes both categories are 71 students or approximately 71%, of the 27 categories were students or approximately 27%, and less than 2 categories of students or approximately 1%. Conclusions from this research is the development of product use contextual model of education based on character building basketball (character development) for students to assist students in improving the character through basketball proved to be more than 71% of students who had positive feedback about some aspects of the affective anah include: courage, discipline, cooperation, honesty, and responsibility.*

Keywords: kontekstual, bola basket

PENDAHULUAN

Pendidikan olahraga atau physical education adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada di setiap sekolah. Tujuan pendidikan jasmani antara lain untuk; memenuhi kebutuhan anak akan gerak, mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya, menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna, menyalurkan energi yang berlebihan, dan merupakan proses pendidikan secara serempak baik fisik, mental maupun emosional.

Menurut Sucipto (2006), saat ini terjadi krisis pendidikan jasmani dan juga krisis pendidikan secara umum. Perkembangan pendidikan jasmani dipengaruhi oleh kebijakan pendidikan, dan karena itu pula, krisis pendidikan jasmani dan olahraga sebenarnya tidak lepas dari krisis pendidikan secara umum. Lebih lanjut lagi, menurut hasil survei Kent Hardman dalam Rusli Lutan, dkk. (2002) dalam Sucipto (2006), ada kritik bahwa krisis pendidikan jasmani oleh karena pengajaran yang ada tidak membangkitkan keterjadian proses belajar, sehingga bidang studi itu tidak bermakna.

Apa yang diamati dari hasil pembelajaran di sekolah dasar dan menengah di Indonesia adalah ketidakmampuan anak-anak menghubungkan antara apa yang dipelajari dengan bagaimana pengetahuan itu dimanfaatkan untuk memecahkan persoalan sehari-hari (Direktorat SLTP, 2002). Apa yang anak-anak peroleh di sekolah, sebagian hanya hafalan dengan tingkat pemahaman yang rendah. Anak-anak hanya tahu bahwa tugasnya adalah mengenal fakta-fakta, sementara keterkaitan antara fakta-fakta itu dengan pemecahan masalah belum mereka kuasai. Itu sebagian dari persoalan dalam dunia pendidikan kita yang saat ini terus kita benahi bersama. Salah satu bentuk usaha meningkatkan mutu pendidikan adalah menciptakan kurikulum yang lebih memberdayakan anak-anak.

Saat ini pembangunan karakter menjadi

isu yang mengemuka dalam pembahasan di dunia pendidikan Indonesia. Ki Hajar Dewantara pernah mengatakan bahwa pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, *character*), pikiran (*intellect*) dan tubuh anak. Bagian-bagian itu tidak boleh dipisahkan agar kita dapat memajukan kesempurnaan hidup anak-anak kita. Sejalan dengan pendapat tersebut, Pasal 3 UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Lima dari delapan potensi peserta didik yang ingin dikembangkan sesuai amanat undang-undang tersebut dekat dengan pembinaan karakter.

Sehingga salah satu isu penting dalam pendidikan jasmani adalah bagaimana memasukkan pengembangan nilai-nilai yang baik atau karakter yang baik ke dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Menurut Danu Hoedaya (2001), setiap cabang olahraga memiliki keterkaitan khas dengan struktur sosial secara keseluruhan, dan dengan fungsi sosial yang berbeda-beda dari setiap cabang. Olahraga basket juga memiliki karakter sosial tertentu, seperti misalnya menonjolnya sifat-sifat individualistik namun dalam pelaksanaannya membutuhkan kerja sama tim. Contoh yang lain adalah nilai-nilai disiplin dalam penerapan strategi dan banyaknya peraturan di dalam dan di luar lapangan, sifatnya yang luwes sehingga dapat dimainkan oleh jumlah pemain yang tidak harus lima orang ataupun ukuran dan jenis lapangan yang bermacam-macam. Sehingga pengajaran pendidikan bola basket merupakan aktivitas yang kompleks sehingga

perlu diarahkan pada upaya pencapaian tujuan pendidikan yang menyeluruh, baik fisik, mental maupun emosional. Dengan demikian diperlukan suatu rancangan untuk memasukkan nilai karakter yang baik ke dalam pengalaman belajar peserta didik bola basket yang berlandaskan kaidah didaktik-pedagogis, pengetahuan siswa, materi belajar, dan proses belajar mengajar itu sendiri.

Menurut Nur Hadi CTL (*Kontekstual Teaching Learning*) adalah konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa. Menurut Jonhson CTL adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan untuk menolong para siswa melihat siswa melihat makna didalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subyek-subyek akademik dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka. Jadi pengertian CTL dari pendapat para tokoh-tokoh diatas dapat kita simpulkan bahwa CTL adalah konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk itu perlu dibuat suatu produk pembelajaran yang berbasis CTL (*Kontekstual Teaching Learning*) yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari paparan permasalahan seperti yang telah diuraikan di atas, timbul gagasan untuk mengembangkan CTL (*Kontekstual Teaching Learning*) untuk meningkatkan aspek afektif siswa dalam pembelajaran penjasorkes. Harapannya, dengan memanfaatkan CTL (*Kontekstual Teaching Learning*) akan dapat menciptakan siswa didik yang berkarakter.

Selama ini pembelajaran bola basket

hanya menyentuh aspek kognitif dan fisik saja, padahal nilai-nilai yang ada dalam pembelajaran bola basket meliputi kejujuran, disiplin, tanggungjawab dan kerjasama. Penelitian ini bersifat penelitian pengembangan (*developmental research*) untuk perbaikan proses pembelajaran dengan menyusun strategi dan model pendidikan *contextual teaching and learning* (CTL) pada bola basket sebagai dasar pengembangan karakter, khususnya kejujuran, disiplin, tanggungjawab dan kerjasama di dalam maupun di luar lapangan basket pada anak usia sekolah pendidikan dasar (SD-SMP).

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mengembangkan dan menghasilkan materi/bahan ajar pendidikan bola basket berbasis karakter berupa: media, strategi, model, CD pembelajaran dan alat peraga yang mendukungnya, (2) Bentuk-bentuk latihan bola basket dan permainan yang mendukung pengembangan karakter, (3) Meningkatkan prestasi dengan cara membentuk karakter peserta ajar pendidikan bola basket yang jujur, disiplin, tanggungjawab dan mau bekerjasama, (4) Memecahkan permasalahan yang sering dihadapi oleh guru maupun pelatih basket terhadap peserta ajar mata pelajaran bola basket, misalnya kesenjangan hubungan antara peserta ajar yang berprestasi dan tidak, atau antara peserta ajar yang berbakat dan kurang berbakat.

Secara umum penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan ilmu yang berkaitan dengan model pembelajaran yang pada pendidikan bola basket. Beberapa kontribusi khusus dari penelitian ini, baik bagi metode pengajaran, bagi pengajar dan peserta ajar adalah sebagai berikut: (1) Tersusun suatu pola peningkatan kualitas pembelajaran bola basket yang berbasis karakter

(2) Perbaikan kinerja pembelajaran yang bermuara pada peningkatan pencapaian hasil belajar siswa, (3) Menciptakan atmosfer belajar, khususnya bola basket yang tidak hanya berorientasi kepada nilai akhir tetapi lebih ke-

pada nilai-nilai proses, karakter yang baik dan penerapan sportivitas dalam kehidupan bermasyarakat yang lebih luas.

METODE PENELITIAN

Pendekatan atau desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Terdapat 4 fase yang harus dilakukan dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*), yaitu *preliminary study*, *compiled pre-design development of model*, *try-out*, *model validation*, and *dissemination*.

Data hasil ujicoba akan dianalisis secara diskriptif analitik, dengan melakukan pencermatan dan telaah mendalam terhadap informasi dan atau umpan balik yang dapat dijarah dari subjek ujicoba. Produk akan dikatakan berfungsi dengan baik jika respon dari siswa mencerminkan kondisi yang sebenarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui permasalahan pengajaran yang terjadi dipembelajaran terutama berkaitan dengan aspek afektif, serta bentuk pemecahan dari masalah tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis kelemahan metode pengajaran aspek afektif pada pembelajaran bolabasket, analisis kelemahan dan kelebihan modifikasi aspek afektif, melakukan observasi, dan melakukan studi pustaka/kajian literatur.

Olahraga basket juga memiliki karakter sosial tertentu, seperti misalnya menonjolnya sifat-sifat individualistik namun dalam pelaksanaannya membutuhkan kerja sama tim. Contoh yang lain adalah nilai-nilai disiplin dalam penerapan strategi dan banyaknya peraturan di dalam dan di luar lapangan, sifatnya yang luwes sehingga dapat dimainkan oleh jumlah pemain yang tidak harus lima orang ataupun ukuran dan jenis lapangan yang bermacam-

macam. Sehingga pengajaran pendidikan bola basket merupakan aktivitas yang kompleks sehingga perlu diarahkan pada upaya pencapaian tujuan pendidikan yang menyeluruh, baik fisik, mental maupun emosional. Dengan demikian diperlukan suatu rancangan untuk memasukkan nilai karakter yang baik ke dalam pengalaman belajar peserta didik bola basket yang berlandaskan kaidah didaktik-pedagogis, pengetahuan siswa, materi belajar, dan proses belajar mengajar itu sendiri.

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan yang berupa RPP yang berbasis CTL yang disesuaikan dengan kondisi nyata sekolah. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Analisis merancang dan menyusun pola RPP, (2) Merancang dan menentukan rentang penyimpangan pola, (3) Merancang dan menentukan klasifikasi hasil penilaian, (4) Mengkonsultasikan hasil dari ketiga langkah di atas pada konsultan ahli bolabasket.

Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal pengembangan model kontekstual pendidikan bola basket berbasis *character building* (pembangunan karakter).

Validasi Draf Produk Awal

Produk awal model pengembangan aspek afektif bolabasket sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yang dihasilkan, peneliti melibatkan dua (2) orang ahli penjasorkes.

Validasi dilakukan dengan cara menunjukkan keefektifan produk awal pengembangan model kontekstual pendidikan bola basket berbasis *character building* (pembangunan karakter), dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli dan Pelatih bolabasket. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kual-

itas model aspek afektif, saran, serta komentar dari ahli terhadap pengembangan model kontekstual pendidikan bola basket berbasis *character building* (pembangunan karakter). Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model alat ukur power pukulan bolabasket dengan menggunakan skala Likert 1 sampai 4.

Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk pengembangan model kontekstual pendidikan bola basket berbasis *character building* (pembangunan karakter) dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan luas. Berikut ini adalah hasil pengisian kuesioner dari para ahli.

Tabel 2. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian dari Ahli dan Guru	
		A1	A2
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	4	4
2	Kejelasan petunjuk permainan	4	3
3	Ketepatan memilih bentuk/model permainan bagi siswa	4	4
4	Kesesuaian bentuk atau model permainan dengan karakteristik siswa	4	4
5	Mendorong perkembangan minat siswa terhadap penjas	4	4
6	Mendorong perkembangan ketrampilan	4	3
7	Mendorong perkembangan afektif siswa	4	4
8	Dapat meningkatkan nilai kejujuran siswa	4	4
9	Dapat meningkatkan nilai disiplin siswa	4	4
10	Dapat meningkatkan nilai tanggungjawab siswa	4	3
11	Dapat meningkatkan nilai kerjasama siswa	4	4
12	Dapat meningkatkan nilai keberanian siswa	4	4
13	Dapat dimainkan siswa putra maupun siswa putri	3	4
Jumlah Skor		51	49
Rata-rata		3,92	3,76

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh masing-masing ahli dan pelatih bolabasket didapat rata-rata lebih dari 3 (tiga) atau masuk dalam kategori penilaian "Tepat". Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan model kontekstual pendidikan bola basket berbasis *character building* (pembangunan karakter) dapat

digunakan untuk uji coba skala kecil.

Setelah produk pengembangan model kontekstual pendidikan bola basket berbasis *character building* (pembangunan karakter) divalidasi oleh para ahli kemudian produk diuji cobakan kepada siswa SD. Uji coba ini dilakukan pada 30 siswa SD Semarang. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk untuk digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada ujicoba lapangan. Untuk mengetahui pembangunan karakter siswa dapat dilihat dari hasil penilaian ranah afektif yang meliputi keberanian, kejujuran, disiplin,

tanggungjawab, dan kerjasama. Pengambilan data tentang karakter siswa terhadap penggunaan produk dilakukan setelah pembelajaran, sekaligus mencari validitas dan reliabilitas kuesioner dan rubrik penilaian 5 aspek tersebut.

Berdasarkan hasil penghitungan karakter siswa yang berjumlah 15 siswa, didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Data Indikator Karakter (Uji Skala Kecil)

No	Aspek	Jumlah	Rata-rata
1	Keberanian	41	2,73
2	Kejujuran	54	3,6
3	Tanggung jawab	41	2,73
4	Disiplin	41	2,73
5	Kerja sama	40	2,6

Dari data di atas menunjukkan nilai di atas 2 yang memiliki arti bahwa sebagian besar siswa memiliki karakter yang baik, dan dari perhitungan para ahli dalam pengembangan model kontekstual pendidikan bola basket berbasis *character building* (pembangunan karakter) dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Setelah produk pengembangan model kontekstual pendidikan bola basket berbasis *character building* (pembangunan karakter) diujicobakan dalam skala kecil dan telah direvisi, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba skala luas. Uji coba skala luas dilaksanakan di SD Karangturi, Tri Tunggal, dan Tri Tunggal (imersi) dengan 100 siswa.

Tabel 4. Rincian Jumlah Siswa Dalam Uji Coba Skala Luas

Sekolah	Putra	Putri	Total
1 Karangturi	23	17	40
2 Tri Tunggal	18	12	30
3 Tri Tunggal (imersi)	11	19	30
Jumlah Total	52	48	100

Uji validitas dan reliabilitas alat ukur power pukulan bolabasket diujicobakan terhadap 15 siswa/subjek. Untuk menafsirkan hasil uji validitas, kriteria yang digunakan adalah: (1) Jika nilai hitung r lebih besar ($>$) dari nilai tabel r , maka nilai item angket dinyatakan valid dan dapat dipergunakan, atau (2) Jika nilai hitung r lebih kecil ($<$) dari nilai tabel r , maka nilai item angket dinyatakan tidak valid dan tidak dapat dipergunakan (Sambas, Maman 2009:47).

RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (ALPH A)				
Item-total Statistics				
	Scale Mean	Corrected Variance	Item-Total Correlation	Alpha if Item Deleted
	if Item Deleted	if Item Deleted		
VAR00001	4.7333	3.0667	.6659	.8478
VAR00002	4.8000	3.3143	.6989	.8319
VAR00003	4.6000	2.9714	.7443	.8125
VAR00004	4.6667	3.2381	.7531	.8118
Reliability Coefficients				
N of Cases = 15.0		N of Items = 4		
Alpha = .8636				

RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (ALPH A)				
Item-total Statistics				
	Scale Mean	Corrected Variance	Item-Total Correlation	Alpha if Item Deleted
	if Item Deleted	if Item Deleted		
VAR00001	4.7333	3.0667	.6659	.8478
VAR00002	4.8000	3.3143	.6989	.8319
VAR00003	4.6000	2.9714	.7443	.8125
VAR00004	4.6667	3.2381	.7531	.8118
Reliability Coefficients				
N of Cases = 15.0		N of Items = 4		
Alpha = .8636				

Hasil korelasi dapat dilihat pada output *item total statistik* pada kolom *Corrected Item - Total Correlation*. Data hasil uji coba validitas rubrik penilaian aspek afektif menunjukkan valid/sahih karena r hitung lebih besar daripada r tabel (lihat r tabel pada lampiran). (r hitung $> 0,514$). Dengan demikian, maka nilai koefisien korelasi (r) berada di antara nilai -1 s.d. 1 sehingga validitas rubrik penilaian teknik aspek afektif bolabasket dikatakan VALID.

Selanjutnya untuk menafsirkan hasil uji reliabilitas, kriteria yang digunakan adalah: (1) Jika nilai hitung alpha lebih besar ($>$) dari nilai tabel r , maka nilai item angket dinyatakan reliabel, atau (2) Jika nilai hitung alpha lebih kecil ($<$) dari nilai tabel r , maka nilai item angket dinyatakan tidak reliabel (Sambas, Maman 2009:47).

Berdasarkan hasil penghitungan reliabilitas alat ukur power pukulan bolabasket pada subyek sejumlah 15 orang, diketahui bahwa nilai reliabilitas adalah 0.8636. Dengan demikian, maka nilai koefisien korelasi (r) berada di antara nilai -1 s.d. 1 sehingga reliabilitas rubrik penilaian teknik aspek afektif bola basket dikatakan RELIABEL.

Hasil penelitian terhadap aspek keberanian, disiplin, kerjasama, kejujuran, tanggung jawab siswa dikategorikan menjadi 3 (tiga) bagian yaitu baik, sedang, dan kurang. Untuk mengkategorikan data tersebut menggunakan acuan norma sebagai berikut:

Tabel 5. Penentuan Kategori dan rentangan skor

Kategori	Rentang Skor
Baik	Mean Skor + 1 SD ke atas
Sedang	Mean -1 SD sampai Mean Skor + 1 SD
Kurang	Mean -1 SD ke bawah

Sumber: Sutrisno Hadi (2004:150)

Data aspek keberanian, disiplin, kerjasama, kejujuran, tanggung jawab siswa setelah ditabulasi, diskor dan dianalisis diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Data Rerata, Skor Maksimal, Minimal, Mean Skor, Dan Standar Deviasi

No.	Aspek	Jumlah Siswa	Skor Minimal	Skor Maksimal	Mean Skor	Standar Deviasi
1	Keberanian	100	1.00	3.00	2,73	1.17
2	Disiplin	100	1.00	4.00	3,6	1.88
3	Kerjasama	100	1.00	3.00	2,6	1.95
4	Kejujuran	100	1.00	3.00	2,73	1.67
5	tanggung jawab	100	1.00	3.00	2,73	1.78

Sumber:Hasil Penelitian (2012)

Berdasarkan hasil penghitungan pada tabel di atas, maka didapatkan rentangan skor untuk penentuan kategori pada masing-masing aspek, baik keberanian, disiplin, kerjasama, kejujuran, tanggung jawab. Adapun rentangan skor untuk penentuan kategori pada masing-masing aspek dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Rentangan Skor Dan Kategori Pada Setiap Aspek

Aspek	Rentang Skor	Kategori
Keberanian	2,11 ke atas	Baik
	0,77 sampai 2,11	Sedang
	0,77 ke bawah	Kurang
Disiplin	2,28 ke atas	Baik
	0,52 sampai 2,28	Sedang
	0,52 ke bawah	Kurang

Aspek	Rentang Skor	Kategori
kerjasama	2,36 ke atas	Baik
	1,46 sampai 2,36	Sedang
	1,46 ke bawah	Kurang
Kejujuran	2,31 ke atas	Baik
	0,37 sampai 2,31	Sedang
	0,37 ke bawah	Kurang
tanggung jawab	2,18 ke atas	Baik
	0,54 sampai 2,18	Sedang
	0,54 ke bawah	Kurang

Sumber:Hasil Penelitian (2012)

Distribusi frekuensi aspek psikomotorik siswa Berdasarkan pengkategorian dapat dilihat berikut ini:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Aspek Keberanian

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	
			Absolut (f)	Persentase (%)
1	Baik	2,11 ke atas	77	77 %
2	Sedang	0,77 sampai 2,11	18	18 %
3	Kurang	0,77 ke bawah	5	5 %
Jumlah			100	100

Sumber:Hasil Penelitian (2012)

Distribusi frekuensi aspek Disiplin siswa Berdasarkan pengkategorian dapat dilihat berikut ini:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Aspek Disiplin

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	
			Absolut (f)	Persentase (%)
1	Baik	2,28 ke atas	72	72 %
2	Sedang	0,52 sampai 2,28	21	21 %
3	Kurang	0,52 ke bawah	2	2 %
Jumlah			100	100

Sumber:Hasil Penelitian (2012)

Distribusi frekuensi aspek Kerjasama siswa Berdasarkan pengkategorian dapat dilihat berikut ini:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Aspek Kerjasama

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	
			Absolut (f)	Persentase (%)
1	Baik	2,36 ke atas	71	71 %
2	Sedang	1,46 sampai 2,36	28	28 %
3	Kurang	1,46 ke bawah	1	1 %
Jumlah			100	100

Sumber:Hasil Penelitian (2012)

Distribusi frekuensi aspek Kejujuran siswa Berdasarkan pengkategorian dapat dilihat berikut ini:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Aspek Kejujuran

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	
			Absolut (f)	Persentase (%)
1	Baik	2,31 ke atas	80	80 %
2	Sedang	0,37 sampai 2,31	17	17 %
3	Kurang	0,37 ke bawah	3	3 %
Jumlah			100	100

Sumber:Hasil Penelitian (2012)

Distribusi frekuensi aspek Tanggung Jawab siswa Berdasarkan pengkategorian dapat dilihat berikut ini:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Aspektanggung Jawab

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	
			Absolut (f)	Persentase (%)
1	Baik	2,18 ke atas	71	71 %
2	Sedang	0,54 sampai 2,18	27	27 %
3	Kurang	0,54 ke bawah	2	2 %
Jumlah			100	100

Sumber:Hasil Penelitian (2012)

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi pada aspek Kejujuran, Keberanian, tanggung jawab, disiplin, kerjasama dapat disimpulkan bahwa: (1) untuk aspek keberanian dari 100 siswa, yang termasuk kategori baik berjumlah 77 siswa atau sekitar 77 %, kategori sedang berjumlah 18 siswa atau sekitar 18 %, dan kategori kurang berjumlah 5 siswa atau sekitar 5 %. (2) untuk aspek disiplin dari 100 siswa, yang termasuk kategori baik berjumlah

lah 77 siswa atau sekitar 77 %, kategori sedang berjumlah 21 siswa atau sekitar 21 %, dan kategori kurang berjumlah 2 siswa atau sekitar 2 %. (3) untuk aspek kerja sama dari 100 siswa, yang termasuk kategori baik berjumlah 71 siswa atau sekitar 71 %, kategori sedang berjumlah 28 siswa atau sekitar 28 %, dan kategori kurang berjumlah 1 siswa atau sekitar 1%. (4) untuk aspek kejujuran dari 100 siswa, yang termasuk kategori baik berjumlah 80 siswa atau sekitar 80 %, kategori sedang berjumlah 17 siswa atau sekitar 17 %, dan kategori kurang berjumlah 3 siswa atau sekitar 3 %. (5) untuk aspek tanggung jawab dari 100 siswa, yang termasuk kategori baik berjumlah 71 siswa atau sekitar 71 %, kategori sedang berjumlah 27 siswa atau sekitar 27 %, dan kategori kurang berjumlah 2 siswa atau sekitar 1%.

Berdasarkan hasil penilaian rubric penilaian yang diisi oleh guru penjasorkes didapat: (1) untuk aspek keberanian dari 100 siswa, yang termasuk kategori baik berjumlah 77 siswa atau sekitar 77 %, kategori sedang berjumlah 18 siswa atau sekitar 18 %, dan kategori kurang berjumlah 5 siswa atau sekitar 5 %. (2) untuk aspek disiplin dari 100 siswa, yang termasuk kategori baik berjumlah 77 siswa atau sekitar 77 %, kategori sedang berjumlah 21 siswa atau sekitar 21 %, dan kategori kurang berjumlah 2 siswa atau sekitar 2 %. (3) untuk aspek kerja sama dari 100 siswa, yang termasuk kategori baik berjumlah 71 siswa atau sekitar 71 %, kategori sedang berjumlah 28 siswa atau sekitar 28 %, dan kategori kurang berjumlah 1 siswa atau sekitar 1%. (4) untuk aspek kejujuran dari 100 siswa, yang termasuk kategori baik berjumlah 80 siswa atau sekitar 80 %, kategori sedang berjumlah 17 siswa atau sekitar 17 %, dan kategori kurang berjumlah 3 siswa atau sekitar 3 %. (5) untuk aspek tanggung jawab dari 100 siswa, yang termasuk kategori baik berjumlah 71 siswa atau sekitar 71 %, kategori sedang berjumlah 27 siswa atau sekitar 27 %, dan ka-

tegori kurang berjumlah 2 siswa atau sekitar 1%.

Hal ini dapat dijelaskan bahwa, Selain memperhatikan rasional teoretik, tujuan, dan hasil yang ingin dicapai, model pembelajaran memiliki lima unsur dasar (Joyce & Weil (1980), yaitu (1) *syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran, (2) *social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran, (3) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa, (4) *support system*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, dan (5) *instructional dan nurturant effects*—hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*).

Contextual teaching and learning adalah suatu konsep mengajar dan belajar yang membantu guru menghubungkan kegiatan dan bahan ajar mata pelajarannya dengan situasi nyata yang dapat memotivasi siswa untuk dapat menghubungkan pengetahuan dan terapannya dengan kehidupan sehari-hari siswa sebagai anggota keluarga dan bahkan sebagai anggota masyarakat dimana dia hidup. Hal itu dapat dilihat dari semua hasil penilaian aspek kognitif yang menunjukkan sebagian besar siswa yang menjadi sampel penelitian menunjukkan karakter yang baik lebih besar daripada yang kurang, sehingga model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) dapat dijadikan alat sebagai peningkat karakter siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan produk pengembangan model kontekstual pendidikan bola basket berbasis *character building* (pembangunan karakter) bagi siswa dapat

membantu siswa dalam meningkatkan karakter melalui bolabasket terbukti lebih dari dari 71 % siswa yang memiliki tanggapan positif tentang beberapa aspek yang ada dalam anah afektif meliputi: keberanian, disiplin, kerjasama, kejujuran, dan tanggung jawab.

Saran

Model produk pengembangan model kontekstual pendidikan bola basket berbasis *character building* (pembangunan karakter) sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran permainan bolabasket untuk sekolah, dan ekstrakurikuler bolabasket. Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan pemanfaatan produk adalah: (1) Bagi guru penjasorkes di Sekolah dan pelatih bolabasket dapat mencoba menggunakan model ini di sekolah, dalam pembelajaran permainan bolabasket. (2) Untuk memupuk karakter siswa agar segi positif dari permainan bola basket dapat ditanamkan dalam kehidupan sehari-hari dapat mempergunakan pengembangan CTL yang sudah di modifikasi. (3) Peneliti mengharapkan berbagai masukan bagi para pengguna, untuk penyempurnaan model lebih lanjut apabila masih diperlukan perbaikan. Bagi guru Penjasorkes dan pelatih diharapkan dapat mengembangkan model-model atau alat yang dapat membantu meningkatkan aspek afektif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Bompa, Tudor, O. 1983. *Theory and methodology of training*. Dubuque Iowa. Kendall/Hut Publishing Company.
- Dwiyogo, Wasis D. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Malang. Universitas Negeri Malang.
- Johson and Nelson. 1979. *Practical Measurements for Evaluation in Physical Education*. Minnesota. Burgess Publishing Company.
- Muhidin, Sambas Ali dan Abdurahman, Maman. 2009. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jahur dalam Penelitian (Dilengkapi Aplikasi Program SPSS)*. Bandung. Pustaka Setia.
- Sajoto, M. 1988. *Pembinaan Kondisi Fisik dalam Olahraga*. Jakarta. Depdikbud.
- Brooks, M. G. and Brooks, J.G. 1999. *The Courage to be Constructivist. Educational, Leadership*.
- Bruce; Weil, Marsha Joyce. 1980. *Models of Teaching: Second Edition*. London: Prentice Hall.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Gunter, Mary Alice., Estes, Thomas H., Mintz, Susan L. 2006. *Instruction A Model Approach*. Fifth Edition. Allyn & Bacon
- Hoedaya, Danu. 2001. *Pendekatan Ketrampilan Taktis dalam Pembelajaran Bola Basket*. Jakarta Pusat: Penerbit Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas.
- Sucipto. 2006. *Isu Krisis Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Jurnal Sekolah Pasca Sarjana Program Pendidikan Olahraga. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- The American Association for Health, Physical Education, and Recreation. 1970. *Crowd Control for High School Athletics*.
- Trianto. 2007b. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstrutivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Yudy Hendrayana. 2010. *The Basic Design of Physical Education Instructional Model Based on Self-Regulated Learning Approach*. International Journal for Educational Studies, 3(1)